

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN SUDOKU DALAM MENGHAFAL HURUF
KANA
(Menggunakan Metode Eksperimen Quasi Terhadap Siswa *Japanese Club*
SMP Laboratorium Percontohan UPI)**

**KONSTANTINA ADINDA PUTRILANI
1206172**

ABSTRAK

Ketika mempelajari bahasa Jepang di sekolah, aspek dasar yang harus dipelajari siswa adalah huruf Jepang. Dalam sistem penulisan, bahasa Jepang memiliki empat huruf, yaitu huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *roomaji*. Tetapi sebelum tahap belajar huruf *kanji*, terlebih dahulu siswa mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* yang biasa disebut huruf *kana*. Huruf *kana* terdiri atas 96 huruf dimana huruf *hiragana* dan huruf *katakana* tersebut bentuknya mirip. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan untuk mempelajari huruf *kana*. Oleh karena itu, diperlukan suatu media untuk mempermudah pembelajar mempelajari huruf *kana*. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan. Dalam penelitian ini, media permainan yang digunakan adalah media permainan *sudoku* yang sudah di modifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf *kana*, sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *sudoku*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan *sudoku* terhadap pembelajaran huruf *kana*, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan *sudoku*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi dengan desain eksperimen yaitu *one group pre-test - post-test*. Sampel penelitian adalah anggota *Japanese Club* sebanyak 20 orang yang diambil dari populasi SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Instrumen yang digunakan adalah tes, angket dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data, nilai *t hitung* sebesar 6.53. Nilai *t tabel* sebesar 2.09 pada taraf signifikansi 5% dan 2.86 pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian, diperoleh hasil *t hitung* lebih besar dibandingkan nilai *t tabel* pada taraf signifikansi 5% ($6.53 > 2.09$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana* sangat efektif. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data angket, responden memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media permainan *sudoku* yaitu menarik, dan mudah diikuti.

Kata kunci: Efektivitas, Media Permainan *Sudoku*, Huruf *Kana*

EFFECTIVITY OF SUDOKU GAME AS MEDIA FOR MEMORIZING KANA LETTERS

(Using Quasi experiment method on Japanese Club Students of SMP Laboratorium Percontohan UPI)

KONSTANTINA ADINDA PUTRILANI

1206172

ABSTRACT

When studying Japanese at school, basic aspects must study is the Japanese letter. In its writing system, Japanese has four letters, namely kanji, hiragana, katakana, and roomaji. Before the stage of kanji learning, firstly, students have to learn hiragana and katakana which are commonly called kana. Kana, composed of 96 letters where the letter of the hiragana and katakana are barely different. This causes difficulties for students to learn kana. Therefore, we need a media to facilitate learners to learn kana. One medium that can be used are game as the learning media. This study, the media used is a sudoku game that has been modified. The purpose of this study is to acknowledge students' ability in learning kana, before and after using the sudoku game as a media. In addition, this study also aims to analyze the influence of sudoku game usage as the media in learning kana Letters, and to find out the students' response to the use of sudoku game as a media. This study uses a quasi experiment method with the one group pre-test - post-test as experiment design. Samples were 20 students from Japanese Club members who were taken from a population of SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. The instrument used was test, questionnaire and observation. Based on the data analysis, the t value at 6.53. T table at 2.09 on a significance level of 5% and 2.86 at 1% significance level. Thus, the results obtained that t value is greater than t table at a significance level of 5% ($6.53 > 2.09$). This shows that the usage of sudoku game as media is a very effective in learning kana. In addition, based on data analysis of the questionnaire, the respondents gave a positive response to the use of media sudoku game that are attractive, and easy to follow

Keywords : Effectivity, Sudoku Game Media, Kana Letters